

XBOX 360.

# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

### Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLER NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## **Xbox LIVE**

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### **Connexion**

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### **Contrôle parental**







Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).







## COMMANDES DE JEU MANETTE XBOX 360



## COMMANDES

	Piloter le vaisseau
	Impulsion courte
 + 	Haut: 100% de poussée vers l'avant (Standard) En bas: 0% de poussée vers l'arrière À droite / À gauche: Roulis
	Sélectionner l'objet.
	Sélectionner l'ennemi le plus proche.

## ARMES

	Tirer avec le canon principal (les tourelles de défense sont automatisées)
	Tirer le missile sélectionné
	Utiliser le canon à plasma
	À droite: Sélectionner un missile/une torpille À gauche: Sélectionner le mode d'utilisation du canon à plasma (parmi les modes disponibles), voir „Reliques et Vaisseau “.

### HINT

Certains missiles ou torpilles sont guidés et doivent être verrouillés sur la cible avant que vous puissiez les tirer. Pour verrouiller un ennemi, il faut le garder au centre du cockpit pendant environ 4 secondes. Un signal vidéo et audio vous prévient lorsque le verrouillage est actif.



# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

## TABLE OF CONTENTS

GAME CONTROLS	4
Xbox 360 Controller	4
Controls	5
Weapon system	5
1 OVERVIEW	8
The story so far	8
Where do we stand now?	9
2 GETTING STARTED	9
2.1 Main menu and Difficulty setting	9
2.2 New game	9
2.3 Game data	10
3 LIFE ON A SPACE STATION	10
4 NAVIGATION IN SPACE	12
4.1 Ship Menu	12
4.2 Special equipment	12
5 COCKPIT VIEW	13
6 TRAVELS	15
6.1 Inside the same system	15
6.2 Hyperspace travel	15
6.3 Navigation map	15
6.4 System keys	18
7 STORY AND FREE PLAY	18
7.1 Missions/Contracts	19
7.2 Bounty hunting	19
7.3 Trade	19
7.4 Smuggling	19
7.5 Piracy	19



<b>8 ARTIFACTS AND SHIP</b>	<b>19</b>
8.1 Collecting artifacts	19
8.2 Upgrade points	20
8.3 Available upgrades	20
8.4 Equipment class	20
8.5 Plasma cannon	20
<b>9 THE UNIVERSE OF DARKSTAR ONE</b>	<b>21</b>
9.1 The galaxy	21
9.2 Political factions	21
9.3 Government types	22
9.4 Criminal record	24
9.5 Economy	25
9.6 Wealth	25
9.7 Space station technology level	25
9.8 Who owns space stations?	25
9.9 Legal status of trade stations?	25
9.10 What are the corporations?	25
9.11 Currency	26
9.12 Language	26
<b>10 THE CHARACTERS</b>	<b>26</b>
<b>11 CREDITS</b>	<b>29</b>
11.1 Gaming Minds Studios	29
11.2 Original PC Game	29
11.3 Kalypso Media Group	31
11.4 Applied Software	32
<b>KALYPSO MEDIA CUSTOMER SERVICE</b>	<b>33</b>
Free customer service	33
<b>LICENSE AGREEMENT</b>	<b>34</b>
LIMITED WARRANTY	36



## 1 PRÉSENTATION

### 1.1 IL ÉTAIT UNE FOIS...

Un siècle s'est écoulé depuis la fin de la Grande Guerre Galactique, au cours de laquelle un simple accrochage frontalier dégénéra en une guerre totale à l'échelle de la galaxie. Tout commença par un simple erreur de communication, lors de l'incident du Damoclès, au cours duquel le croiseur terrien Damoclès fut détruit par des chasseurs mortoks lors d'une inspection de routine.

Ce fut le début de la guerre entre les Terriens et les Mortoks. Les Arracks et les Raptors s'allièrent aux Mortoks, tandis que les Oc'tos rejoignirent les Terriens. Les Thuls, de leur côté, vendaient des armes à tout le monde et s'attaquaient aux planètes affaiblies.

40 ans plus tard, la Grande Guerre Galactique prit fin sans véritable vainqueur. De tous les camps en présence, les Terriens avaient payé le plus lourd tribut et la plupart de leurs systèmes étaient exsangues, tandis que les Thuls avaient largement profité de la guerre pour pratiquement doubler la taille de leur empire en menant une guerre opportuniste : vendant des armes à tout le monde, ils évitèrent les véritables combats tout en repoussant les frontières de leur propre empire.

Afin d'éviter qu'une telle guerre puisse recommencer, les Terriens proposèrent de fonder une Union Galactique, que tous les peuples de la galaxie devraient rejoindre.

Les Thuls, malgré leurs origines terriennes, n'avaient aucune envie de rejoindre cette Union. La Grande Guerre Galactique s'était déroulée bien loin de leurs mondes et ils estimaient que la volonté des autres peuples de former un gouvernement galactique était un signe de faiblesse. Par ailleurs, les autres races n'approuvaient pas les expériences génétiques menées par les Thuls et certaines décidèrent même de les interdire. Bien entendu, là encore, les Thuls estimèrent que ces considérations éthiques étaient un signe de faiblesse. En réalité, les Thuls considéraient même que tous les autres peuples n'étaient que des barbares indisciplinés, guidés par leurs instincts.

Et c'est ainsi qu'ils firent sécession des autres peuples. Ils ignorèrent délibérément les décisions de l'Union Galactique et continuèrent à mener des expériences génétiques au cœur de leur propre empire. Bien sûr, ils furent exclus de l'Union, mais à leurs yeux, ce n'était qu'une preuve de plus qu'il leur fallait s'isoler des autres peuples. Ils rompirent toutes les communications, fermèrent leurs frontières et pendant 30 années, ils vécurent reclus, mais apparemment fort satisfaits de



leur sort. Ils continuèrent de mener leurs expériences, essayèrent tous les nouveaux implants ou toutes les nanotechnologies qui leur permettraient d'approcher un peu plus de la perfection.

## 1.2 ET MAINTENANT ?

Dans „Darkstar One – Broken Alliance“, vous incarnez Kayron Jarvis, un jeune pilote de combat dont le père a récemment perdu la vie au cours d'une mission. Ayant découvert que le vaisseau de votre père avait été saboté, vous avez décidé de pourchasser et de retrouver les coupables. Dans le même temps, il est rapidement devenu évident que les Thuls ont quitté leur isolement et bien vite, les choses tournent à la confrontation ouverte. Kayron se retrouve ainsi pris au beau milieu d'une nouvelle guerre intergalactique.

Mais Kayron a une arme secrète : il a hérité du puissant chasseur à longue portée de son père, le Darkstar One, lui-même l'héritage d'une race antique. Tout au long de votre aventure, vous allez aider le Darkstar One à devenir l'un des plus puissants vaisseaux de combat de tout l'univers.

Etant un pilote de combat, vous allez passer le plus clair de votre temps dans votre cockpit. Lorsque vous ne serez pas au combat, vous irez d'un système solaire à un autre, et vous verrez qu'il y en a un certain nombre à explorer dans „Darkstar One“. Vous aurez également l'occasion d'aborder des stations spatiales où commercer et réaliser différentes actions. Tout au long du développement de „Darkstar One“, nous avons essayé de garder à notre univers de jeu un aspect original, afin que le joueur dispose d'autant de liberté que possible, quelle que soit la carrière qu'il décide d'embrasser : chasseur de primes, soldat, pirate, marchand ou mercenaire. Le choix vous appartient, c'est à vous de décider comment gagner les crédits nécessaires pour acheter de meilleures armes et d'autres améliorations pour votre vaisseau.

Amusez-vous bien à découvrir l'univers de „Darkstar One“, nous espérons que vous aurez du plaisir à y construire votre nouveau foyer !

*L'équipe de Darkstar One*

## 2 POUR COMMENCER

### 2.1 MENU PRINCIPAL ET DIFFICULTÉ

C'est depuis ce menu que vous pouvez lancer une nouvelle partie ou charger une sauvegarde. Dans le menu des options, vous

# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

pouvez modifier plusieurs choses, dont le niveau de difficulté. Remarquez que le niveau de difficulté peut être modifié à tout moment de la partie.

Le niveau de difficulté influe sur la qualité des vaisseaux ennemis : plus la difficulté est élevée, meilleurs sont leurs blindages, boucliers et armes.

## 2.2 NOUVELLE PARTIE

Lorsque vous lancez une nouvelle partie, vous commencez votre aventure au cours d'une séquence cinématique. Dès la fin de cette introduction, vous arrivez sur une station spatiale. Vous devez alors terminer les quelques missions d'entraînement qui vous permettront de découvrir l'univers de jeu et vous aideront à prendre en main le Darkstar One.

## 2.3 DONNÉES DE JEU

Au cours de la partie, à chaque fois que vous vous posez sur une station spatiale et lors des missions longues, la partie est automatiquement sauvegardée. Bien entendu, vous pouvez toujours sauvegarder manuellement la partie à tout moment.

## 3 LES STATIONS SPATIALES

Dans tous les systèmes, vous trouverez une station commerciale où vous poser. Dès votre arrivée, le vaisseau est automatiquement réparé et vous pourrez essayer de vous y procurer des améliorations, si vous en avez les moyens. Il y a de nombreuses autres choses à faire sur une station spatiale.



## **HINT** ARRIVÉE SUR UNE STATION

Pour vous poser sur une station, vous devez la sélectionner et la contacter pour demander une autorisation de vous y poser. Si votre casier est trop lourd (plus de 2 points), la permission vous sera refusée. Dans ce cas, vous pouvez essayer de vendre vos marchandises directement via les canaux de communication - mais cela limite vos gains – ou bien rejoindre un autre système dans lequel vous n'êtes pas considéré comme un criminel.

*1 Vous pouvez voir ici le coût des missiles sélectionnés, votre casier judiciaire et le cash dont vous disposez.*

*2 Cette option vous permet d'accéder au réseau d'informations galactiques. Vous y obtiendrez des informations sur les nids de pirates ou d'autres actualités sur le déroulement du conflit galactique.*

*3 Ce terminal vous permet de voir les différents contrats proposés sur cette station. Les frais de prise en charge et les récompenses y sont indiqués. Avant d'accepter une mission, vous devez terminer les missions d'entraînement.*

*4 Sur cet écran, vous pouvez voir si des marchands du système recherchent une escorte pour rejoindre un autre système. Ce genre de contrat de mercenaire est généralement synonyme d'attaques de pirates, mais la paye est excellente.*

*5 Le journal de bord garde la trace de toutes les missions en cours, mais aussi des actualités. C'est également depuis le journal que vous pouvez améliorer votre vaisseau (voir la section Reliques et Vaisseau) ou installer l'équipement que vous avez acheté et qui se trouve dans l'inventaire.*

*6 Cette option permet d'afficher la carte stellaire (voir la section Voyages).*

*7 Quitter la station. Vous êtes automatiquement suivi par les containers automatisés, le cas échéant.*

*8 C'est ici que vous achetez des armes et des améliorations pour votre vaisseau. La qualité de l'équipement dépend du type d'économie en place dans le système et de sa richesse. Cela aura beaucoup d'importance ultérieurement durant votre aventure. Référez-vous à la section traitant du niveau technique des stations pour plus de renseignements.*

*9 La station commerciale joue un rôle essentiel dans l'économie*

*d'un système : c'est à travers elle que sont menées toutes les opérations d'import et d'export. Les marchandises produites dans le système peuvent être exportées et tout le reste est importé.*

**HINT** La simulation dynamique de l'économie dans „Darkstar One“ permet de calculer tous les prix en temps réel, en fonction de l'offre et de la demande. Plus les stocks d'une marchandise dans un système sont importants et moins la demande est élevée, plus son prix est abordable.

**HINT** Des informations complètes sur l'offre et la demande sont fournies dans la fenêtre commerciale. Vous devez acheter des marchandises uniquement si la jauge de stock est à 3 ou 4 barres, et ne les vendre que lorsque la jauge de stock est sur 0 ou 1 barre. Pour savoir quelles marchandises peuvent être exportées par un système, référez-vous à la carte stellaire.

*10 La fenêtre Panorama vous donne une excellente vue des quais de chargement de la station. Vous pourrez y voir des containers de marchandises être chargés ou déchargés.*

*11 Sélectionnez cette option pour rencontrer des donneurs de quêtes et commencer des quêtes secondaires.*

**HINT** Dans chaque amas stellaire (à l'exception de l'amas stellaire de départ), vous avez accès à une quête secondaire. Quand vous terminez une quête secondaire, vous êtes richement récompensé et vous déverrouillez l'accès à au moins un système « caché » dans cet amas. En général, vous pouvez accéder à la même quête secondaire depuis toutes les stations d'un amas stellaire.

**HINT** Les quêtes secondaires sont très difficiles à terminer et ne disparaissent qu'une fois accomplies.

*12 Si vous avez acheté des marchandises interdites dans le système où vous vous trouvez actuellement, vous pouvez les revendre à des contrebandiers.*

**HINT** A l'extérieur de la station, les marchandises de contrebande peuvent être détectées par une patrouille de police si vous approchez trop de leurs vaisseaux. Si vous êtes repéré, vous risquez une amende de 2 points pour votre casier judiciaire et cela influe sur vos options : la police tentera de vous empêcher de rejoindre la station, mais vous pourrez toujours y atterrir. Les stations commerciales sont des zones de libre échange, mais attention, si votre casier judiciaire a plus de 3 barres, vous n'êtes plus un simple délinquant, mais un vrai criminel et vous n'aurez plus le droit de monter à bord de la station !

## 4 NAVIGUER DANS L'ESPACE

### 4.1 MENU DU VAISSEAU

Appuyez sur RB pour ouvrir le menu du vaisseau, puis utilisez le stick analogique droit pour sélectionner une option. Ce menu permet d'accéder à des fonctions importantes, comme l'inventaire et le journal.

### 4.2 EQUIPEMENT SPÉCIAL

Sur certaines stations, vous pouvez vous procurer des équipements spéciaux, comme des nanobots de réparation. Appuyez sur LB pour ouvrir le menu des équipements spéciaux et utilisez le stick analogique droit pour naviguer.

#### **HINT** Combat spatial

- Lorsque vous combattez dans l'espace, vous devez essayer d'anticiper la position de votre ennemi et placer le point de poursuite de votre cible au centre du cockpit avant de tirer. Vos tirs ne toucheront sinon pas votre cible.
- Au cours du combat, utilisez la postcombustion et l'inversion de poussée autant que nécessaire. La postcombustion permet de rattraper un ennemi qui s'éloigne et l'inversion de poussée de mettre un peu de distance entre vous et votre cible, ce qui peut servir si vous n'arrivez pas à le garder visible.
- Tout comme vous, vos adversaires vont essayer d'anticiper la position du Darkstar One avant de tirer. Il est donc essentiel de ne pas voler en ligne droite ou de manière trop prévisible. Utilisez tous les moyens à votre disposition, y compris le roulis et les propulseurs latéraux, pour esquiver et éviter d'être touché.

## 5 VUE DU COCKPIT





# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

1 Vous pouvez voir ici combien de missiles il vous reste, votre casier judiciaire dans ce système et le cash disponible.

2 Lorsque vous contactez une station, vous voyez ici votre contact et les options possibles.

3 Les objets sélectionnés sont visibles ici. Lorsque vous sélectionnez un vaisseau, vous verrez à quelle distance il se trouve, ainsi que l'état de sa coque et de ses boucliers. La flèche affichée dans l'ATH, au centre de l'écran, vous indique le cap à suivre pour rejoindre la cible.

4 Sur la gauche de la représentation de votre appareil, vous pouvez voir l'énergie disponible pour vos armes.

5 Le Darkstar One comporte plusieurs sections importantes (Avant, Arrière, Ailes x2) et l'état général de la coque est indiqué sous la forme d'un pourcentage.

6 Sur la droite de la représentation de votre appareil, vous pouvez voir l'état de vos boucliers avant et arrière. Votre coque ne peut être endommagée que si le bouclier qui la protège est complètement vidé de son énergie.

7 Vous pouvez voir ici le niveau de charge du canon à plasma. Bien entendu, vous ne le verrez pas en début de partie, puisque vous n'en disposez pas encore. Vous devez attendre que la jauge soit complètement chargée pour utiliser votre arme à plasma.

8 Si vous avez installé un lance-missiles et que vous avez des missiles en inventaire, vous pouvez voir ici l'état de verrouillage de votre cible. Vous devez garder la cible environ 4 secondes au centre du cockpit pour la verrouiller. Les roquettes ne sont pas des missiles guidés et ne nécessitent pas un verrouillage préalable au tir.

9 Vous pouvez voir ici le niveau de charge de postcombustion.

10 La poussée actuelle (en général 0% ou 100%). Lorsque vous utilisez la postcombustion ou l'inversion de poussée, cette valeur change brièvement.

11 Vous pouvez voir ici la distance actuelle qui vous sépare de votre cible. Vous pouvez tirer des missiles sur des cibles à une portée de 2u, et toutes vos armes sont utilisables sur des cibles à une portée de 1u.



12 Ces icônes ne sont pas toujours affichées. De haut en bas :

- *Compression temporelle* : s'il n'y a pas d'objet trop gros alentour (et pas d'ennemi en vue), vous pouvez activer la compression temporelle pour voyager plus vite. Appuyez sur RB pour activer la compression temporelle via le menu du vaisseau.

- *Hyperespace* : cet icône n'est affiché que si vous avez sélectionné une cible/destination qui se trouve dans un autre système. Tout comme la compression temporelle, vous ne pouvez effectuer un saut dans l'hyperespace que si vous êtes suffisamment loin d'un objet de grande taille.

- *Amélioration possible* : vous avez collecté suffisamment de reliques pour améliorer le vaisseau. Allez dans votre journal de bord pour cela.

- *Missions et actualités* : si une mission ou des informations de votre journal de bord sont mises à jour, cet icône vous en avertit.

- *Container en remorque* : si vous avez un container en remorque, cet icône vous le rappelle. Cliquez sur l'icône pour larguer le container, ce qui peut être utile si un ennemi approche et que vous devez combattre.

13 Voici votre vue radar, centrée sur le Darkstar One. Des lignes relient les contacts au plan horizontal, pour vous aider à évaluer la position des contacts par rapport à vous.

## 6 VOYAGES

### 6.1 DANS LE MÊME SYSTÈME

Quand vous quittez une station ou quand vous sortez de l'hyperespace, vous vous retrouvez dans un système solaire. Pour raccourcir vos temps de trajet, utilisez toujours la poussée maximale et profitez autant que possible de la postcombustion. Vous pouvez aussi souvent appuyer sur RB pour accéder au menu du vaisseau et activer la compression temporelle.

### 6.2 VOYAGE DANS L'HYPERESPACE

Il y a plus de 300 systèmes solaires dans „Darkstar One“. Comme les systèmes sont tous éloignés les uns des autres de plusieurs années-lumière, il faudrait trop longtemps pour voyager d'un système à un autre en n'utilisant que votre moteur standard, sans doute plusieurs décennies par voyage. Par chance, vous disposez

# DARK STAR ONE

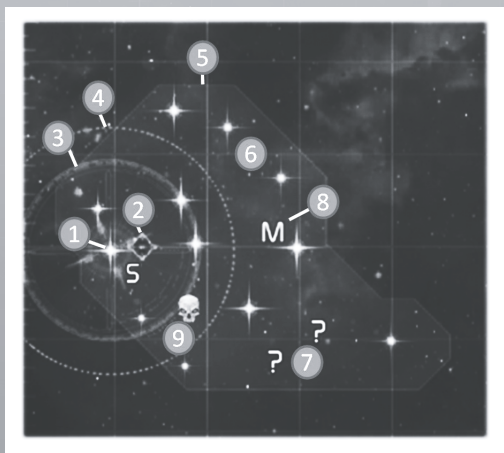
BROKEN ALLIANCE

de moteurs de saut pour rendre les voyages interstellaires plus rapides. Tout vaisseau au moins de la taille d'un chasseur peut voyager dans l'hyperespace. Le vol lui-même ne dure que quelques secondes, mais il nécessite l'utilisation d'un puissant ordinateur de navigation, car la moindre erreur pourrait avoir des conséquences très fâcheuses.

Dans chaque système, un portail de saut hyperspatial permet aux vaisseaux de revenir dans l'espace normal. Cela pose tout de même un problème, car vous devez disposer des coordonnées exactes d'un portail de saut pour vous verrouiller dessus et l'utiliser comme balise de navigation ; ces coordonnées sont donc comme une clé, qu'il faut posséder pour entrer dans un système ! La section suivante vous explique comment obtenir ces coordonnées, ou ces « clés » telles qu'elles sont décrites dans le jeu.

## 6.3 CARTE DE NAVIGATION

La carte de navigation présente toutes les coordonnées que vous avez obtenues jusqu'à maintenant. Pour effectuer un saut dans l'hyperespace, vous devez choisir un point de destination que vous pouvez rejoindre via l'hyperespace. Pour cela, placez le curseur sur une étoile connue et vous verrez la séquence de saut s'initialiser dans le cockpit.



1 Système actuel.

2 Vous pouvez trouver des reliques dans ce système. Les reliques sont nécessaires pour améliorer le Darkstar One (voir „Reliques et Vaisseau“).

3 Ce cercle vous indique quels systèmes vous pouvez rejoindre avec la charge actuelle disponible pour votre moteur de saut. Votre moteur doit se recharger après un saut et cela peut prendre un peu de temps. Il est automatiquement rechargé au maximum quand vous vous posez sur une station.

4 Ce cercle représente la portée maximale de votre moteur de saut. Un meilleur moteur de saut permet de rejoindre des systèmes plus éloignés. Vous aurez accès à des moteurs de saut plus puissants au cours de la partie.

5 Limites de l'amas.

6 Système connu dont vous avez la « clé » : vous pouvez le choisir comme destination, pour autant qu'il soit à portée de votre moteur de saut.

7 Système connu dont vous n'avez pas la clé (vous savez seulement qu'il existe). Vous ne pouvez pas rejoindre ces systèmes pour l'instant. Vous avez plusieurs moyens d'obtenir les coordonnées de sa porte de saut (voir ci-après).

8 Une lettre vient parfois signaler une particularité du système :  
S : ce système est lié au Scénario du jeu et vous devez vous y rendre pour poursuivre votre aventure

Q : une Quête secondaire est disponible dans ce système

M : une Mission ou un contrat est disponible dans ce système.

9 Cet icone signale que des pirates se sont emparé d'un système. Si vous parvenez à vous y rendre et à éliminer les pirates, vous serez richement récompensé et gagnerez une relique au passage.

Lorsque vous placez le curseur sur un système, vous obtenez différentes informations le concernant :

1 Nom de l'amas.

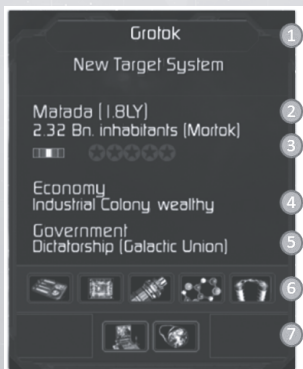
2 Nom du système, distance et nombre de pirates/reliques.

3 Peuple principal, niveau des adversaires et votre casier judiciaire dans ce système.

4 Economie (voir „L'univers de Darkstar One“)

# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE



5 Gouvernement (voir „L’univers de Darkstar One“)

6 Les marchandises que vous pouvez exporter depuis ce système, où vous les trouverez à bon prix.

7 Les marchandises qui sont prohibées dans ce système : vous devrez les faire passer en contrebande si vous voulez les vendre ici.

## 6.4 CLÉ DES SYSTÈMES

Pour rejoindre un système, vous devez connaître ses coordonnées et la position précise de son portail de saut. En général, vous les obtenez en arrivant dans un des systèmes voisins. Mais parfois, ce n’est pas si facile et vous devrez trouver d’autres moyens de les obtenir :

Au cours de l’histoire

Vos amis ou des donneurs de quête peuvent vous fournir des coordonnées très importantes au cours de la partie.

Entrée dans un nouvel amas stellaire

Quand vous entrez dans un nouvel amas stellaire, vous obtenez les coordonnées de plusieurs portails de saut.

Système voisin

Quand vous entrez dans un système, vous déverrouillez souvent les coordonnées de systèmes voisins.

Quêtes secondaires

Dans tous les amas stellaires (à l’exception du premier), il y a

un système dont vous ne pouvez obtenir les coordonnées qu'en accomplissant une quête secondaire. Dans chaque amas, il y a au moins une quête secondaire à trouver et à terminer. Référez-vous à la section "Les stations spatiales" pour plus d'infos.

## Escorte

Si vous escortez un marchand, il vous fournit automatiquement les coordonnées du système de destination. Dès que vous entrez dans ce système, vous obtenez aussi les coordonnées du portail de saut. Remarquez que vous devez au moins savoir que le système existe pour accepter une mission d'escorte vers ce système !

## Missions obtenues sur le Terminal

Parfois, vous obtenez des clés de portail de saut en récompense, lorsque vous terminez une mission. Si c'est le cas, ce sera indiqué dans le briefing de la mission.

## 7 SCÉNARIO ET JEU LIBRE

Dans „Darkstar One“, vous pouvez jouer aussi librement que vous le voulez tout en progressant dans l'histoire principale. Au fil du scénario, vous accéderez à de nouvelles régions, vivrez de nouvelles aventures et trouverez de nouvelles reliques. Progresser dans l'histoire vous permet d'améliorer le Darkstar One et d'obtenir de nouvelles améliorations pour votre vaisseau. Mais pour en profiter, vous devrez aussi aller explorer l'univers par vous-même : chaque arme ou amélioration nouvelle a un coût. Mais heureusement, vous avez différents moyens de gagner des crédits :

### 7.1 MISSIONS/CONTRATS

Utilisez le Terminal des stations pour voir les missions et contrats disponibles.

### 7.2 PRIMES

Certains contrats sont proposés aux chasseurs de primes, mais à chaque fois que vous éliminez un pirate, vous avez droit aux primes offertes par l'Union Galactique. Vous pouvez aussi obtenir des primes de la part des rebelles, mais il faudra pour cela détruire des croiseurs de l'UG.

### 7.3 COMMERCE

Vous avez déjà vu un vaisseau de combat aux soutes énormes ? Bien sûr que non. Mais grâce à la technologie des containers

# DARKSTAR ONE

BROKEN ALLIANCE

de fret, vous n'avez pas besoin d'une grosse soute ! Lorsque vous achetez des marchandises, elles sont automatiquement fournies dans un container piloté par une sonde qui vous suivra en remorque. Bien entendu, cela limite votre maniabilité et vos capacités au combat, mais vous pouvez toujours laisser votre container sur place, le temps de repousser vos adversaires, avant de revenir le chercher.

Pensez à lire les conseils donnés dans la section „Les stations spatiales“.

## 7.4 CONTREBANDE

La contrebande, c'est du commerce, mais avec plus de risques et la possibilité de gagner plus d'argent plus rapidement. Pratiquement dans tous les systèmes, il y a des marchandises prohibées. Si vous parvenez à emmener des marchandises de contrebande sur une station de commerce sans vous faire prendre par la police, vous pourrez les y vendre via l'option Contrebande.

Pensez à lire les conseils donnés dans la section „Les stations spatiales“.

## 7.5 PIRATERIE

Quiconque s'empare du container d'un autre pour aller le vendre est un pirate. Comment cela se traduit-il dans le jeu ? Facile : tirez sur un cargo jusqu'à faire tomber ses boucliers et il va probablement abandonner sa cargaison et filer. Le pirate n'a plus qu'à prendre le container en remorque et à aller le vendre dans un système voisin.

# 8 RELIQUES ET VAISSEAU

## 8.1 COLLECTING ARTIFACTS

Le Darkstar One est un vaisseau très particulier. Le père de Kayron l'a construit dans le plus grand secret, à l'aide de reliques abandonnées par une race depuis longtemps disparue. Ces reliques sont des composants organiques qui peuvent s'associer aux différents équipements de votre vaisseau pour l'améliorer.

Il y a de telles reliques à retrouver pratiquement partout dans la galaxie. Pour faciliter leur recherche, le Darkstar One est doté d'un scanner spécial. Dès que vous entrez dans un nouvel amas stellaire, toutes les reliques que vous pouvez y trouver sont indiquées sur la carte de navigation. La majorité de ces reliques sont cachées dans des astéroïdes : approchez le Darkstar One d'un de ces astéroïdes et il absorbe automatiquement la relique. Vous pouvez aussi gagner des reliques en libérant des systèmes



occupés par des pirates.

## 8.2 POINTS D'AMÉLIORATION

Il ne suffit pas de trouver une seule relique pour améliorer le vaisseau. Le nombre de reliques nécessaires pour procéder à l'amélioration suivante est indiqué dans votre journal.

## 8.3 AMÉLIORATIONS DISPONIBLES

Le Darkstar One compte plusieurs sections : coque, ailes et moteurs. Bien entendu, vous pouvez toutes les améliorer, mais vous pouvez choisir vos priorités d'amélioration selon vos besoins.

### Coque

- Améliore la stabilité du vaisseau (bonus au blindage de la coque et aux boucliers)
- Plus d'espace est libéré pour les tourelles de défense automatiques

### Ailes

- Plus d'espace est alloué pour vos systèmes d'arme
- Améliore la maniabilité du vaisseau

### Moteurs

- Améliore le taux de rechargement et la fourniture générale d'énergie
- Par exemple, la postcombustion, vos armes et boucliers se rechargent plus rapidement

## 8.4 CLASSE D'ÉQUIPEMENT

Peu importe quelle partie du Darkstar One vous améliorez : toutes les classes d'équipement augmentent. Par exemple, même si vous améliorez seulement les moteurs du vaisseau, la classe des armes (canons, tourelles et missiles) augmente également, et pas seulement la classe des moteurs. C'est également vrai pour tous les composants de votre vaisseau.

### HINT

Améliorer ne suffit pas

Lorsque vous procédez à l'amélioration du vaisseau avec des reliques, les caractéristiques du Darkstar One en sont améliorées de façon permanente. Cela ne signifie pas pour autant que votre équipement en sera vraiment amélioré. En fait, si vous disposez d'un nouvel emplacement pour installer une arme, vous devez en installer une pour de vrai avant d'en profiter !

## 8.5 CANON À PLASMA

Le canon à plasma est une arme unique, dont seul le Darkstar One peut être équipé. A chaque fois que vous améliorez le canon à plasma, vous pouvez l'améliorer également. Votre journal de bord vous présente un arbre de développement spécifique à cet effet.

## 9 L'UNIVERS DE DARKSTAR ONE

### 9.1 LA GALAXIE

L'univers présenté dans „Darkstar One“ ne représente pas la galaxie tout entière, mais une petite partie de la Voie lactée, où vous pourrez même trouver notre système solaire et une planète nommée « Terre ». Mais vous aurez aussi l'occasion d'explorer plus de 300 autres systèmes. Chaque système a son propre type de gouvernement, un modèle économique et un niveau de richesse. Tous ces facteurs influent sur l'activité des marchands, des pirates et de la police. Dans certains cas, ils peuvent également déterminer la disponibilité de certaines marchandises et équipements.

Dans chaque système, vous trouverez un certain nombre de planètes, stations spatiales et astéroïdes, mais il n'y a jamais qu'une seule station commerciale. Ces stations commerciales sont le principal marché d'un système.

Plusieurs systèmes composent un amas stellaire, dont la taille peut varier. En général, la distance qui sépare deux amas stellaires est plus importante que celle qui sépare deux systèmes au sein du même amas. En général, les marchands limitent leurs opérations au sein de leur amas stellaire d'origine.

La plupart des amas appartiennent à l'un des six peuples de cette partie de la galaxie.

### 9.2 FACTIONS POLITIQUES

#### UG

C'est à la suite de la Grande Guerre Galactique que l'Union Galactique a été fondée par l'ensemble des peuples de la galaxie pour éviter qu'une nouvelle guerre totale puisse avoir lieu. L'UG devait être un lieu de fédération pour tous les peuples, car un seul peuple, une seule race, ne peut pas parler au nom de tous les systèmes, chacun d'entre eux était une entité indépendante, dotée de son propre gouvernement. Un bon nombre de systèmes décidèrent de rejoindre l'UG (environ 50% d'entre eux) et délèguent au Conseil Galactique la gestion des affaires

interstellaires.

Bien entendu, comme chaque membre de l'UG est une entité autonome et indépendante, le Conseil n'a de pouvoir réel qu'en ce qui concerne des décisions qui n'empiètent pas sur les prérogatives spécifiques des gouvernements indépendants : les relations commerciales interstellaires, les transferts de technologie, une police et une armée fédérée à l'échelle de l'UG, etc. :

- Transferts de technologies et échanges commerciaux
- Commerce interstellaire
- Police et armée de l'UG (dont le rôle principal consiste à combattre la piraterie)
- Impôts et subventions
- Stratégie militaire

L'objectif à long terme de l'UG consiste à servir de lieu où les races et les peuples peuvent essayer de résoudre leurs conflits sans avoir recours à la guerre. La plupart de ces conflits sont d'ailleurs territoriaux et datent de la Grande Guerre Galactique. Un autre objectif de l'UG consiste à permettre le développement économique de la galaxie, pour en faire un vaste lieu de richesse commune, meilleur moyen d'éviter que des conflits locaux ne deviennent des guerres à grande échelle.

C'est également un endroit pour les méga corporations de discuter les unes avec les autres, de passer des accords commerciaux qui concernent des amas entiers et qui impliquent souvent plusieurs peuples différents.

## Systèmes indépendants

Environ 25% des systèmes connus ont choisi de ne pas rejoindre l'UG et de rester complètement neutres. De façon générale, ces systèmes ont des accords et des principes relativement similaires, mais ils peuvent présenter plusieurs différences majeures.

Pour commencer, chaque système indépendant, ou neutre, dispose de son propre système judiciaire et aucun accord de partage de ces données n'a jamais été passé avec l'UG. C'est l'un des moyens les plus simples de rester « neutre » par rapport aux décisions de l'UG.

## Systèmes rebelles

Les autres systèmes appartiennent aux « rebelles ». Ces systèmes étaient à l'origine membre de l'espace économique de l'UG, mais l'influence des méga corporations sur leurs mondes leur sembla rapidement intolérable.

Dans certains systèmes, il fut interdit aux corporations d'exploiter les matières premières, ce qui conduisit à des conflits entre

les corporations et les rebelles. Des sanctions économiques et des pressions militaires énormes leur furent imposées. Une corporation parvint même à renverser les gouvernements locaux dans plusieurs systèmes et y installa un conseil administratif en charge de s'assurer de la bonne marche des affaires.

Devant une telle pression de la part des corporations, les systèmes rebelles fondèrent leur propre fédération. En raison de leurs méthodes « terroristes » et du conflit incessant entre cette fédération et les corporations, dont la protection est assurée par l'UG, ils furent surnommés « rebelles ».

Au fil du temps, l'UG commença à prendre conscience du problème et prit des mesures visant à limiter les droits et prérogatives des corporations. L'effet sur les affrontements fut immédiat et leur nombre chuta rapidement. De nos jours, il n'est pas rare de voir les corporations mener des affaires dans les systèmes rebelles, dont la police protège les transports des corporations.

## 9.3 TYPES DE GOUVERNEMENT

La faction qui contrôle un système a une influence majeure sur son niveau de sécurité et sur l'activité des pirates, mais c'est également le cas de son type de gouvernement. Il existe même des types de gouvernement qui se satisfont de forces de police très réduites et laissent les pirates régner sur les lieux.

Bien entendu, le type de gouvernement détermine également le type de marchandises qui sont prohibées et qui doivent être entrées en contrebande.

Si les systèmes de l'espace économique de l'UG sont généralement soumis à des gouvernements sécuritaires, comme des Démocraties ou des Conseils d'administration (en version courte « Empires »), dans les systèmes rebelles, les types de gouvernement les plus représentés sont Anarchie ou Fédération.

GOVERNEMENT	DESCRIPTION	NOTES
Démocratie	Le système dispose d'un gouvernement bien organisé et d'un président élu. Dans une démocratie, les citoyens sont généralement plutôt satisfaits et travaillent à améliorer leur vie et à l'allonger. Il n'est donc pas étonnant que l'on trouve bon nombre de sociétés pharmaceutiques ou innovantes dans ces systèmes. Les Androïdes et les Drogues sont prohibés dans les démocraties.	Contrebande : • Androïdes, Drogues  Sécurité : • Elevée

GOVERNEMENT	DESCRIPTION	NOTES
Empire (Conseil d'administration)	<p>A la suite de la Grande Guerre Galactique et de la montée en puissance des méga corporations, un bon nombre de conflits virent s'opposer corporations et rebelles. Dans certains systèmes, les corporations parvinrent à renverser les gouvernements locaux et installèrent des conseils administratifs à leur tête.</p> <p>Ce type de gouvernement est surnommé Empire, car les quelques corporations assez puissantes pour imposer ce type de gouvernement se comportent, dans les faits, comme de véritables empires : elles sont totalitaires et ressemblent à de nombreux égards aux Dictatures. Elles imposent cependant un strict respect des lois qu'elles mettent en place.</p> <p>En raison de l'importante présence policière dans ce type de systèmes, les pirates y sont assez rares et les vaisseaux arrivants sont pratiquement toujours scannés.</p> <p>Les colonies des systèmes soumis à un gouvernement de type Empire sont souvent situées dans des systèmes riches en matières premières, soumis à des corporations. Leur économie est généralement industrielle.</p>	<p>Contrebande :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeux vidéo, drogues</li> </ul> <p>Sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Élevée</li> </ul>
Dictature	<p>Ce type de gouvernement définit un gouvernement autoritaire. Les systèmes sont soumis à quelques élites, voire à un unique dictateur. Dans certains systèmes, ce sont les militaires qui se sont retournés contre leur gouvernement pour installer des dictatures militaires.</p> <p>Ces systèmes sont souvent la proie de la corruption. Une corruption tellement prégnante à tous les niveaux que leurs citoyens sont peu enclins à respecter les lois...</p> <p>Les dictatures cherchent souvent l'appui de leurs armées et leur économie est donc le plus souvent industrielle ou liée à la recherche.</p>	<p>Smuggling:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Video games, Luxury items</li> </ul> <p>Security level:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Average</li> </ul>
Monarchie	<p>Ce type de gouvernement est généralement associé à des notions d'ordre et de loi, comme c'est le cas des démocraties. Un unique dirigeant a toutefois la responsabilité de prendre la plupart des décisions et cela peut avoir des inconvénients.</p> <p>Les citoyens ont moins d'opportunités de s'exprimer et sont donc moins enclins à respecter la loi.</p> <p>Les Monarchies règnent souvent sur des mondes et des économies simples, basées sur l'agriculture et l'industrie.</p>	<p>Smuggling:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luxury items, Androids</li> </ul> <p>Security level:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Average</li> </ul>

# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

GOVERNEMENT	DESCRIPTION	NOTES
Fédération	<p>Il s'agit d'un gouvernement de type fédéral, dans lequel plusieurs planètes ou états s'unissent sous un gouvernement central, qui prend les décisions communes. Chaque état/planète conserve toutefois son indépendance et un gouvernement propre.</p> <p>Les systèmes fédéralistes comptent souvent un bon nombre de colonies minières, mais parfois aussi des sociétés pharmaceutiques puissantes.</p> <p>Les fédérations abritant un très large éventail de sociétés différentes, chaque planète/Etat étant responsable de la sécurité locale, aucune marchandise n'y est prohibée et la police y est relativement discrète.</p>	<p>Smuggling:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul> <p>Security level:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Low</li> </ul>
Anarchie	<p>Si c'est le type de gouvernement indiqué pour un système, comprenez en réalité que ce système n'a AUCUN gouvernement organisé. Il n'y a aucune constitution, loi ou organe gouvernemental à l'échelle du système.</p> <p>Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas un seul Etat organisé dans le système pour autant, car certaines des planètes peuvent parfaitement abriter des démocraties.</p> <p>C'est l'absence d'un gouvernement à l'échelle du système qui fait de ces systèmes les moins sécurisés de tous.</p> <p>Bien entendu, aucune marchandise n'est considérée illégale ici : tout peut y être produit ou échangé.</p> <p>Ce type de système n'a généralement un type d'économie en particulier, mais ils ont naturellement tendance à produire des marchandises comme des androïdes ou des drogues, qui seront vendues sous le manteau dans d'autres systèmes pour des profits énormes.</p>	<p>Smuggling:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul> <p>Security level:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Low</li> </ul>

## 9.4 CASIER JUDICIAIRE

Tous les systèmes appartenant à l'une des trois principales factions politiques (UG, Neutres/Indépendants et Rebelles) partagent un système de casier judiciaire interne. En clair, si vous avez un casier de niveau 3 dans un système de l'UG, vous aurez toujours un casier de niveau 3 dans n'importe quel autre système de l'UG.

Par chance, la rancune n'est pas le fort des peuples de la galaxie et votre casier redeviendra progressivement vierge au fil du temps. Vous pouvez accélérer les choses en payant vos amendes (jusqu'à 2 points) après avoir contacté une station. Remarquez aussi que l'UG récompense le « nettoyage » d'un système contrôlé par des pirates en vous offrant un casier vierge.



## 9.5 ECONOMIE

Chaque système a un type d'économie de prédilection. Il détermine les marchandises qui sont exportées par le système et son niveau d'avancement technologique. Les types principaux sont : agriculture, mine, industrie, pharmaceutique, recherche et services.

## 9.6 RICHESSE

La richesse d'un système (pauvre, prospère, riche) influe directement sur la densité de pirates. Plus un système est riche, plus il attire de marchands et donc de pirates à la recherche d'une proie.

L'une des dernières études menées par l'UG indique que vous avez deux fois plus de chances d'être attaqué par des pirates dans un système riche que dans un système pauvre.

## 9.7 NIVEAU TECHNOLOGIQUE DES STATIONS

Le niveau technologique de l'équipement que vous pouvez trouver sur une station dépend de plusieurs facteurs, dont la plupart sont directement liés au niveau technologique de la station elle-même. Ouvrez le menu Chantier pour obtenir plus de renseignements sur le niveau technologique d'une station.

La règle de base est simple : plus un système est riche, plus son économie est technologique (industrielle), plus son niveau technologique est avancé.

## 9.8 QUI POSSÈDE LES STATIONS SPATIALES ?

Les stations commerciales et de recherche sont généralement la propriété des gouvernements. Bien entendu, certains gouvernements sont directement liés à des corporations et les corporations peuvent investir directement dans certaines stations. A l'évidence, l'influence des corporations sur les stations est particulièrement importante.

## 9.9 LE STATIONS COMMERCIALES

Les stations commerciales sont des zones de libre échange. Cela n'a pas toujours été le cas et c'est même quelque chose d'assez récent dans plusieurs systèmes. Tout le monde a toutefois rapidement admis que pour mener des transactions interstellaires, il fallait des terrains de négociation neutres. De nos jours, chaque système possède une zone de libre échange, quel que soit le type de gouvernement ou la faction politique prédominante dans ce système.

Toutefois, les stations commerciales dépendent des forces de

police du système pour leur protection et les accords sont stricts : quiconque est considéré comme un criminel dans le système n'a pas le droit de se poser sur une station. Tant que votre casier judiciaire ne le justifie pas, la station commerciale vous donnera l'autorisation de vous poser, même si vous êtes activement pourchassé par la police (par exemple, si vous tentez de faire passer des marchandises de contrebande).

## 9.10 QUE SONT LES CORPORATIONS ?

Les corporations sont souvent appelées des Empires dans le jeu, car elles représentent de véritables empires industriels qui traitent dans l'énergie, la production, la recherche, les matières premières, etc. La plupart de ces méga corporations que l'on dit des Empires ne limitent pas leurs activités à un unique système solaire, mais mènent leurs affaires dans bon nombre de systèmes et parfois avec plusieurs races.

Les corporations vivent une compétition acharnée les unes avec les autres, mais elles ont mis en place des accords qui visent à concentrer leur hostilité sur les rebelles plutôt que s'écharper entre elles.

Sociétés raisonnables, elles savent qu'une compétition violente n'est pas bonne pour les affaires : vous ne verrez jamais plus de 3 corporations s'affronter dans un même amas. Certaines corporations s'étendent sur plusieurs amas et traitent avec plusieurs races. Il y a environ 60 corporations dans l'espace économique de l'UG qui peuvent être considérées comme des « Empires ».

Au cours du siècle dernier, plusieurs gouvernements ont été contraints de prendre des mesures de privatisation et bon nombre d'institutions publiques sont tombées entre les mains des corporations. Dans certains cas extrêmes, une corporation ou un groupe de corporations sont même parvenus à renverser un gouvernement local pour installer à sa place un conseil administratif, que l'on appelle gouvernement de type « Empire ».

Les systèmes rebelles se sont toujours refusés à accepter cet état de fait et ont imposé des tailles maximales aux sociétés autorisées à commercer dans leurs systèmes. Dans les faits, vous ne trouverez donc pas de corporations originaires de ces systèmes et les colonies minières y sont gérées par des sociétés de taille plus réduite.

## 9.11 MONNAIE

Il n'y a qu'une seule monnaie en circulation dans toute la galaxie pour ce qui est du commerce. Le prix des marchandises est automatiquement converti dans cette monnaie, bien que

certains peuples ou systèmes disposent de leur propre monnaie.

## 9.12 LANGUE

Une langue commune est utilisée par tous les peuples de la galaxie, que l'on appelle la « langue commune », même si la plupart des peuples ont une ou plusieurs langues spécifiques.

## 10 LES PERSONNAGES

Vous allez rencontrer un certain nombre de personnages au fil de votre aventure. Ils peuvent appartenir à des peuples différents et vous aideront à mener à bien vos missions.

### KAYRON



Kayron est le héros de cette aventure. À l'origine, il cherche à venger l'assassinat de son père, mais se retrouve bien vite pris en plein cœur des prémices d'une nouvelle guerre galactique. Kayron est encore jeune, même pour un Terrien, mais il a un talent naturel de pilote et il a déjà une certaine expérience du pilotage. Kayron a une capacité peu commune à rassembler des gens originaires de différents peuples et il est difficile de résister à son charisme.

### ROBERT



Robert est un Terrien d'environ 50 ans. C'est un excellent ingénieur et il est célèbre pour avoir participé au développement des boucliers modernes. Il fonda avec le père de Kayron une importante société de sécurité et il est conseiller pour la sécurité auprès de l'Union Galactique. Robert est très ambitieux et suffisamment intelligent pour savoir reconnaître les avantages stratégiques qu'apportent les nouvelles technologies. C'est sans doute une des raisons qui ont poussé Simon à ne pas lui révéler la construction du Darkstar One.



# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

## JACK



Jack est un casse-cou, mais un pilote hors pair. Il travaillait par le passé pour la société de Robert, en tant que pilote d'escorte. Quand on lui reprocha le sabotage du vaisseau du père de Kayron, il a disparu dans la nature et cherche à éviter Robert et ses hommes. Ce n'est pas bien difficile pour cet ancien fils de contrebandiers, rompu à toutes les techniques des enfants de la balle ...

## EONA



L'aspect angélique et innocent d'Eona est bien trompeur : elle est particulièrement bornée et compte bien imposer son point de vue. C'est un personnage contradictoire. D'un côté, elle est honnête et prête à tout pour ses amis, à tel point qu'on pourrait la croire naïve. Et de l'autre, elle mène une vie de contrebandier qui nécessite ruse et rudesse. Ces deux facettes de sa personnalité sont probablement à l'origine de son sens de l'humour aussi noir que sarcastique.

## RAMIREZ



Ce pirate aime l'honneur et n'en est pas moins courageux. Ce sont les caractéristiques essentielles d'un Mortok toujours prêt à se battre. Tout comme la plupart des Mortoks, il est direct et brave. Quand il parle, sa voix est tonitruante et ses blagues au moins aussi crues. Son père était un guerrier, à l'instar de sa mère. Mais Ramirez n'a jamais pu s'adapter avec la hiérarchie stricte de l'armée et préfère la vie libre des pirates. C'est son métier depuis bien des années, mais il n'accepte que les missions qu'il considère « honorables ».

## ZARKOV



Le docteur Zarkov est un raptor très intelligent et très zélé, qui s'intéresse aux récentes attaques des Thuls, inquiet du manque de réaction de l'UG. Il ignore complètement le fait qu'il risque sa propre vie à chercher ainsi la vérité. Cette attitude n'est pas typique des Raptors, dont la vie est emplie de moralité, de

traditions et de religion, mais, comme il aime à le faire remarquer : il ne faut pas exagérer...

## NICOLAI



Tout comme Zarkov, Nicolai est un Raptor. C'est le responsable de la sécurité d'une station de recherche. En raison de sa grande foi et de ses idéaux, il a un sens très précis de la justice et de ce qui est acceptable. C'est un excellent pilote et, bien qu'il reste attentif à ses devoirs, il peut être un peu intrépide, ou du moins le paraître. Par moment, il peut manquer de jugement et semble attirer la guigne comme un aimant.

## JOW'SON



Jow'son est un diplomate Oc'to, fils de Jow'hal, un des plus grands géologues de son temps. Jow'son est un individu très logique et très rationnel, à l'instar de tous les Oc'tos. Jow'son semble souvent s'ennuyer et ne s'intéresser à rien, mais c'est une façade pour masquer sa grande intelligence et sa capacité à analyser les personnes qui l'entourent, le secret de son succès en tant que diplomate. Comme la plupart des Oc'tos, Jow'son déteste la violence, quelle qu'en soit la forme, mais il n'hésitera jamais à défendre ses amis, dut-il pour cela prendre les armes.

## JIJU



Jiju est un soldat Arrack et, comme tous les Arracks, il a tendance à être timoré, hésitant, nerveux. Cela peut se remarquer aux mouvements erratiques de sa tête et de ses antennes. Il est incapable de ne pas respecter la loi et aime par-dessus tout les règles et la discipline. Toutefois, dès lors qu'il commence à combattre, il se donne à 100% pour ses camarades. Jiju aime se considérer comme un stratège et organiser les choses.

# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

## NAARA



Naara est une parfaite incarnation de Thul : imaginez une Terrienne, doublez sa recherche de perfection, retirez-lui ses émotions et toute notion d'éthique, ajoutez une bonne dose de logique et un complexe de supériorité ineffable... Cela ne rend toutefois pas entièrement justice à Naara : elle est également une excellente scientifique et un pilote de combat hors pair. Et à la différence des autres Thuls, elle a compris que faire preuve d'arrogance n'était pas le signe d'un grand talent diplomatique.



# DARK STAR ONE

THE DARK STAR ONE



## 1 1 CREDITS

### 1 1.1 GAMING MINDS STUDIOS

#### **Xbox 360 Port**

Ulf Winkelmann, Stephan Hodes, Michael Offel, Kay Struve, Daniel Dumont

#### **Additional work**

Mark Külker, Daniel Lieske, Guido Neumann, Bernd Ludewig, Peter Grimsehl

#### **Special Thanks**

Bastian Clarenbach, Jochen Hofmeier, Matthias Muschallik, Dennis Bellmann, Akim El-Beltagy

#### **Technical Director**

Kay Struve

#### **Lead Design and Creation**

Daniel Dumont

### 1 1.2 ORIGINAL PC GAME

#### **Programming**

Bernd Ludewig, Peter Grimsehl, Andreas Müller, Boris Fornefeld, Stephan Hodes, Bastian Clarenbach, Michael Kopietz, Tobias Berghoff

#### **Scripting**

Andreas Schmieschek, Jan Langermann, Michel Dumont, Christian Altrogge

#### **Tools**

Ulf Winkelmann, Daniel Balster, Maik Delitsch, Bastian Rolf, Thorsten Bentrup, Matthias Süß

#### **Story, Dialogues and Screenplay**

Claudia Kern

#### **Story Production**

Sebastian Neuhaus

#### **Missions and Space Design**

Peter Hann, Armin Böttcher

#### **Graphics Lead Artist**

Alex Conde

## **Graphics Research**

Mark Kölker

## **Character Animation, Engine Adaption**

Guido Neumann

## **Modelling and Cutscenes @ The Lightworks**

Tobias Richter, Arne Langenbach, Oliver Nikelowski, Iring Freytag, Peter Hecker, Oliver Stark, Kian Saemian

## **Indoor Cutscenes and Characters @ Virgin Lands Animated Pictures**

Volker Jäcklein, Vito Lamanna, Ralf Hüttinger, Stefan Spatz, Frank Hessefort, Christian Hotze, Björn Harhausen, Oliver Weirich, Marc von der Brüggen

## **Additional Graphics**

Planet Textures / Twisted Pair:

Michael Reuter, Thorsten Wallner, Hans-Jörg Keim, Manuel Simon

Modelling / Animation Arts: Marco Zeugner, Christian Fischer

Item Modelling / MBA Studios: Markus Baader

Pixelstorm: Bleick Bleicken

## **Music & Sound Lead**

Dag Winderlich

## **Sounddesign & Effects**

Stefan Ruthenberg

## **Music @ Dynamedion**

Pierre Langer, Tilman Sillescu, Alex Pfeffer, Alexander Röder, Markus Schmidt, Christian Hartung, Michael Schwendler

## **Additional Music @ Nugel Bros Music**

Ingo Nugel, Henning Nugel, Andreas Adler

## **Voice Recording @ M+S Music**

Stefan Lupp, Corinna Viel, Michael Torunsky, Benjamin Hessler

## **German Voice Talents**

Renier Baaken, Achim Barrenstein, Gisa Bermann, Rolf Birkholz, Stéphane Bittoun, Steffen Börmel, Erik Borner, Michael Deckner, Sonngard Dressler, Roy Fromlovitz, Dieter Gring, Andreas Gröber, Mario Hassert, Helge Heynold, Rolf Idler, Wolff von Lindenau, Martin Schäfer, Jochen Nötzelmann, Abak Safad-Rei, Marko Schmidt, Karl-Jürgen Sihler, Johannes Steck, Aart Vedder, Gero Wachholz, Peter Wenke, Steffen Willhelm, Susan Zeller

## **US Voice Talents**

Donald Arthur, Stewart Booth, Dave Bowman, Tony Clark, Andrea Dewell, James

# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

Fisk, Phil Lewis, Mike McAlpine, Clayton Nemrow, Joseph Rippier, Alison Rippier, Mike Shiels, Susan Tackenberg, Chris Tucker, Geoffrey Steinherz, Carl Anderson, Tracy Grey

## **Quality Assurance - Leads**

Lars Berenbrinker, Torsten Allard

## **QA Team**

Sebastian Walter, Denis Rehbock, Piotr Kostrz, Philip Gamerschlag, Sebastian Henke, Martin Lukaszek, Felix Schuller, Kevin Brepohl, Michael Höndorf, Sebastian Nachtigall, Matthias Lorenz, Enrico Ausborn, Jörg Theirich, Oliver Sturm, Mirko Schmidt, Steven Meinhardt, Hans Joachim von Feilitzsch, Michael Andraschek, Christoph Rothenberg, Robert Gondro, Andre Blunert, Christopher Grothe, Sven Rosenkranz, Florian Reisert, Henrik Schnittger, Matthias Schulz, Thomas Schwan

## **Localization**

Tim Plöger

## **Translation**

Helga Parmiter

## **1 1.3 KALYPSO MEDIA GROUP**

### **Managing Directors**

Stefan Marcinek, Simon Hellwig

### **Product Managers**

Joachim Wegmann, Timo Thomas, Dennis Blumenthal

### **Marketing Manager**

Anika Thun

### **PR Department**

Mark Allen, Ted Brockwood, Stefan Marcinek

### **Game Logo, Packaging, Website Design**

Joachim Wegmann

### **DarkStar One Website**

Timo Thomas

### **Kalypso Media USA**

Mario Kroll, Ted Brockwood

### **Kalypso Media UK**

Andrew Johnson, Mark Allen

### **Kalypso Media Digital**

Charlie Barrett



# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

## 1 1.4 APPLIED SOFTWARE

Uses Bink Video Technology.

Copyright 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System.

Copyright 1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.



## KALYPSO MEDIA CUSTOMER SERVICE

### FREE CUSTOMER SERVICE

Our customer service is available 24 hours a day, seven days per week via email. If you have any questions or problems with one of our products, we offer you answers and solutions to the frequently asked questions at our forum or you can drop us an email under the following address:

[support@kalypsomedia.com](mailto:support@kalypsomedia.com)  
[forum.kalypsomedia.com](http://forum.kalypsomedia.com)

Therefore, we need the following information:

- The complete product name.
- If available, the exact error message and a description of the problem.

Both services are free of charge. Please note, that we are not able to answer requests concerning tips and tricks via email.

Kalypso Media UK Ltd.  
Asmec Centre / Eagle House  
The Ring, Bracknell  
Berkshire RG12 1HB  
United Kingdom



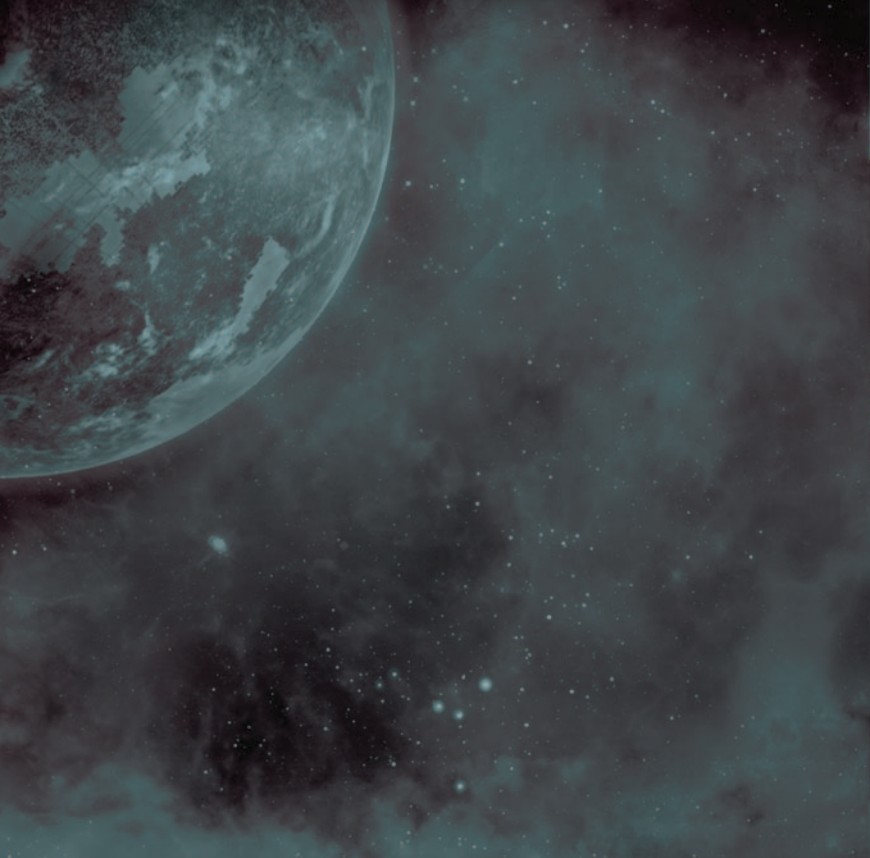
# DARK STAR ONE

BROKEN ALLIANCE

# DARK STAR ONE

BOOKS ALLIANCE





[WWW.DARKSTARONE.COM](http://WWW.DARKSTARONE.COM)

kalypso



Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.